

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16 GIOCHI
ADVENTURE
UTILITY per

SPECTRUM

RUGBY	ATLANTIDE	ALI BABÀ
ADELBODEN	SORCERERS' LAND	
MANAGER	SPECCY DRAW	FANTASMI
ASTROLOTTA	AIUTAUTO	FUNZIONI
L'IDRAULICO	NAZ JOE	IL CAMPANILE
SAI KARATÈ	CASA STREGATA	

LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

GRATIS
UNA SPLENDIDA
MAGLIETTA
a chi si abbona
per 6 o per 12 numeri,
a prezzo scontato!



PIÙ
IN REGALO
SUPERLOAD

una cassetta speciale con tre
favolosi programmi: per
disegnare, per suonare,
per parlare con il
tuo Spectrum



ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche
cassette, solo L. 90.000.
Sei numeri, sei cassette L. 50.000



hai diritto a ricevere in regalo la maglietta
indossata dalla ragazza nella foto e la cassetta
SuperLoad con tre eccezionali programmi



risparmi molti soldi e ricevi
Load'n'Run direttamente a casa prima che
esca in edicola



potrai godere della consulenza gratuita della
redazione per informazioni tecniche, novità
di mercato, recensione di tuoi programmi

**È PROPRIO UN'OCCASIONE
DA NON PERDERE!**

per abbonarsi basta inviare (puoi
richiederlo in qualunque ufficio
postale) un vaglia postale ordinario
compilato come qui a fianco indicato
(L. 50.000 per 6 numeri).

Riceverai subito la maglietta e la cassetta
SuperLoad e naturalmente mese per
mese il tuo sempre più ricco
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.
PERCHÉ ATTENDERE?! CIAO DA
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

**SOLO
L. 50.000
PER SEI
NUMERI**

Cod. 125701

SERVIZIO DEI VAGLIA POSTALI

VAGLIA N° DI L. **90.000**

L. Novantamila
di MILANO

Pagabile nell'Ufficio
(Prov. di)

LOAD'N'RUN
VITT. EMANUELE N. 15
C.A.P. 20122 MILANO

VAGLIA N° L. **90.000**

COMUNICAZIONI
DEL MITTENTE

**PER UN
ABBONAMENTO
CON IN
REGALO!
SUPERLOAD!**

**SCRIVI QUI
IL TUO NOME**

MONTE COMITATO
E CONSTATO
SOTTOSCRITTO

(*) La data deve essere quella del giorno in cui il vaglia viene
L'IMPIEGATO



L'immagine di copertina
è di Milko Mrsek di Vobarno (BS).

N. 31 - OTTOBRE 1986

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ SAI KARATÈ

■ ALÌ BABÀ

■ IL CAMPANILE

■ ASTROLOTTA

■ RUGBY

■ L'IDRAULICO

■ ATLANTIDE

■ NAZ JOE

■ ADELBODEN

■ CASA STREGATA

■ SORCERERS'
LAND

■ FANTASMI

■ MANAGER

■ AIUTAUTO

■ SPECCY DRAW

■ FUNZIONI

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



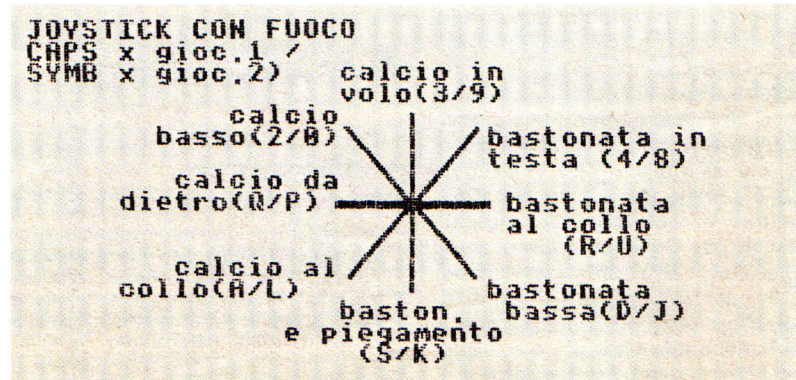
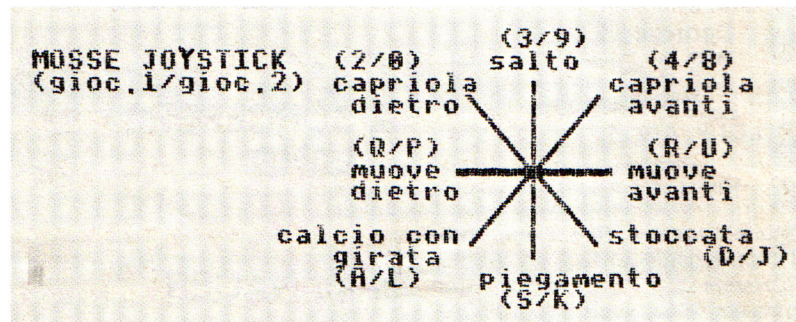
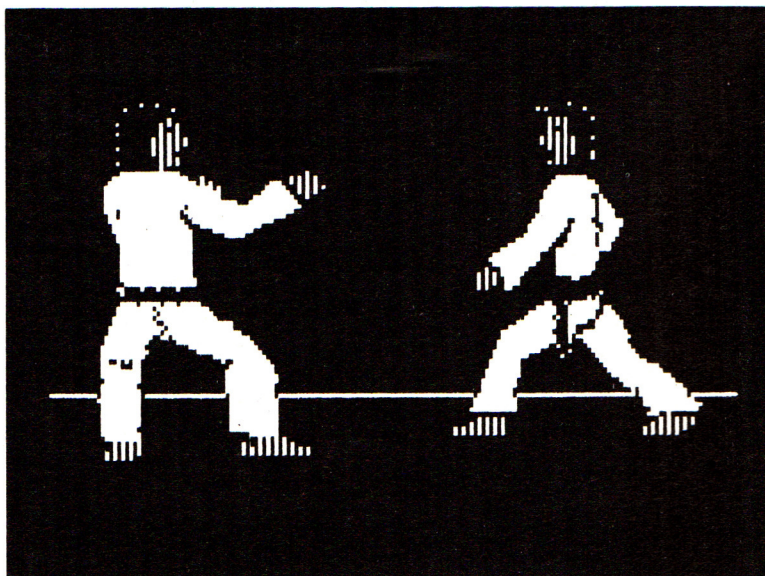
SAI KARATÈ (48K)

Prova questa volta a cimentarti con questa antica arte marziale, tradizionale del lontano oriente; le armi usate sono i bastoni, che servono però sia per l'attacco che per la difesa. Obiettivo del gioco è diventare cintura nera passando per tutti i livelli (otto cinture, dalla bianca alla nera). Una volta raggiunta l'esperienza necessaria devi superare gli otto dan per diventare maestro di Sai Karaté. A fine caricamento lo Spectrum ti mostra, con un demo, di cosa si tratta. In questa fase puoi scegliere, premendo 1 oppure 2, il numero dei giocatori. Con due giocatori puoi usare la tastiera o l'interfaccia Sinclair. Premi poi ENTER per iniziare o SPACE per ricominciare da dove ti eri fermato precedentemente (se hai già fatto una partita). Per uscire dal gioco premi G ed H contemporaneamente. All'inizio ti conviene scegliere di giocare in due e fare un po' di pratica con i colpi. Ricordati che il gioco aumenta via via di velocità e di livello.



Ecco come muoversi (vedi i riquadri).

A seconda del colpo messo a segno ti verranno assegnati 100, 200 o 300 punti: per stendere il tuo avversario devi totalizzarne 600. Il colore della testa di drago indica l'energia. Altre piccole teste mostrano quante volte ancora puoi cadere. Nella fase ad un solo giocatore, ad ogni tre teste stese cambia il livello.





IL CAMPANILE (48K)

Finalmente un gioco nel quale puoi intervenire e ridefinire gli schermi a tuo piacere. Il simpatico personaggio nel quale ti immedesimi deve riuscire a recuperare tutto quello che troverà in giro prima che scocchi la mezzanotte, scandita dall'incombente campanile. Se ci riuscirà, il tuo amico coronerà il sogno di diventare giornalista. Nei "doni" da recuperare si celano infatti notizie segrete ed importanti, di quelle che un buon cronista deve sudare sette camice per avere.

Attento: tutto quello che si muove è da evitare e costituisce sempre pericolo! I doni sono fermi e, per prenderli, basterà che tu passi loro sopra. Vedi in fondo i tasti per giocare.

Finito il caricamento, premi 1 per iniziare a giocare e scegli il tipo di controllo premendo 2. Le opzioni 3, 4 e 5 si usano per cambiare gli screen; puoi quindi ridisegnare gli schermi (sono venti!). Scelta l'opzione 3, apparirà in basso un menù per spostarti con i tasti di gioco. Premi uno dei tasti dell'ultima fila ("salto") per scegliere.

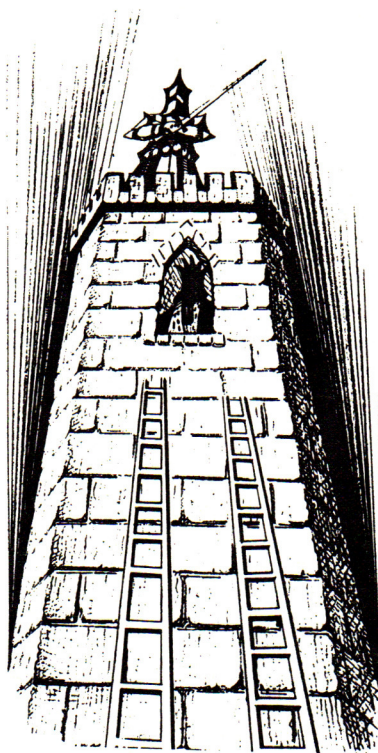


SCR: serve per cambiare lo screen su cui lavori. Posizionati su SCR e premi "salto". Ora, con i tasti di sinistra e di destra (rispettivamente O e P) decrementi o incrementi il numero degli screen, che va da 0 a 19. Quando hai finito, premi ancora "salto".



DISEGNO: serve per disegnare. Seleziona un pezzo con la freccetta e poi sistemalo sullo screen dove ti pare; premi quindi nuovamente "salto".

EDIT: cancella l'oggetto disegnato con DISEGNO. Basta posizionarsi con la freccia e premere "salto". Ricorda che cancelli solo il particolare tipo di oggetto disegnato precedentemente.



OGGETTI: per sistemare oggetti sul video. Alcuni si muovono in verticale, altri in orizzontale. Posizionati e premi "salto". Ora, con i tasti per le quattro direzioni, scegli l'oggetto indicato dalla freccia. Adesso premi "salto" e potrai sistemarlo sul video spostandoti con la freccia e premendo "salto".

Gli oggetti sopra la linea di mezzo si muovono dall'alto in basso, quelli sotto si muovono da destra a sinistra. Dopo aver scelto l'oggetto

devi definire la posizione di partenza in alto e poi in basso (o a sinistra e a destra) e quelle di spostamento. Lo farai sistemando la freccetta sul video e premendo "salto". Infine premi ENTER per uscire.



CLEAR: libera tutto lo screen corrente, pulendo lo schermo.



PROVA: serve a provare a giocare lo screen che hai disegnato.



UOMINI: per sistemare i personaggi umani del gioco, che sono 6. Li scegli nel solito modo e devi definire la posizione sinistra e quella destra entro cui si muovono (come per OGGETTI), solo dove è permesso.



DONI: per disegnare i doni sul video. Scegli il dono nel solito modo, premi "salto", sistemalo sul video e ripremi "salto".



FINE: torna al menù. Le opzioni 4 e 5 servono per salvare gli schermi da te prodotti.

Tasti di gioco:

Q = su

A = giù

O = sinistra

P = destra



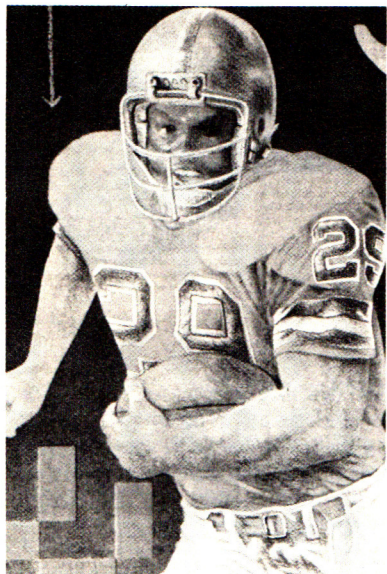
ULTIMA FILA = salto

Altri tasti sono:

1 = musica si/no

2 = pausa

3 = fine gioco



e devi fare quattro partite. Scelta la squadra, apparirà la tabella del campionato che rivedrai ad ogni fine partita. Le colonne che la compongono indicano rispettivamente: squadra; partite fatte; partite vinte; partite pareggiate; partite perse; punti fatti; punti subiti; punti totali.

sistema sulla palla e gli altri si piazzano dietro la porta. Quando tutti saranno ai loro posti, in alto a sinistra sullo schermo vedrai un disegno raffigurante la porta ed alcune frecce, che indicano il vento in quel momento. Ora sistema la croce (con i tasti destra e sinistra) nel punto in cui vuoi tirare. Se vedi



RUGBY (48K)

Entra nel fantastico mondo del Rugby con questo gioco spettacolare la cui grafica è davvero fantastica e le cui varianti sono infinite. Appena caricato il programma ed apparso il menù, scegli i controlli: 1, oppure 2, oppure 3. Scegli quindi se giocare contro il computer o contro un tuo amico (4, oppure 5). Scegli adesso il livello di difficoltà. Ora, se premi 8 potrai far pratica giocando una partita di livello scelto; se premi 9 farai il campionato all'italiana tra squadre: Italia, Francia, UK (Regno Unito), Galles, Irlanda. Ci sono cinque giornate di gioco (turni)

Premi un tasto ed inizierà la partita.

Lo scopo del gioco è fare meta, cioè portare la palla oltre la linea di fondo-campo avversaria. Per prendere la palla devi andarle addosso, sia che la palla si trovi per terra sia che la palla sia nelle mani di un avversario. Una volta fatta la meta, avviene il calcio piazzato: questo è tanto più lontano quanto tu stesso ti allontani dal centro della porta quando fai meta. Ti conviene quindi fare delle mete superando la linea di fondo nel punto più centrale possibile.

Dopo la meta, un giocatore si

che il vento viene, per esempio, da destra, sistema la croce leggermente più a sinistra perché altrimenti il vento sposterà la palla a destra. Lo scopo è quello di mirare la porta.

Quando hai sistemato la crocetta premi il tasto per il tiro e vedrai, sempre sullo schermo in alto a sinistra del video, la traiettoria della palla.

Dopo la trasformazione (sia OK che sbagliata) la squadra che ha subito la meta calcia la palla da metà campo e la squadra che ha fatto meta può riprendere la palla e riattaccare. La meta vale 4 pun-

Tutti gli oceani del mondo costituiscono lo sconfinato impero del dio Nettuno, noto anche come il re dei mari. Le ricchezze di cui egli dispone sono immense, un tesoro inestimabile guardato a vista da ferocissimi squali, da piovre mostruose e da altre creature sottomarine una più tremenda dell'altra. Un valore incommensurabile hanno le perle del tesoro di Nettuno, le più grosse, luminose e perfette che si siano mai viste. Tu sei, in questo gioco, un predone degli abissi che deve impossessarsi delle perle, salvare un marinaio, trovare una splendida sirena schiava del re, ed impadronirti di una graziosa spugna vivente.

Soltanto quando avrai fatto tut-



ATLANTIDE (48K)

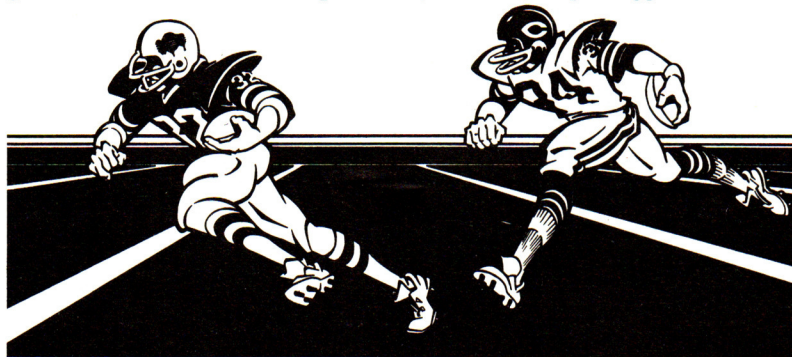
to questo potrai passare al livello successivo. Naturalmente aspettati gli attacchi degli squali (il cui morso è mortale) e non dimenticare che Nettuno è onnipotente: per ucciderlo devi colpirlo tre volte ma attento, subito dopo riappare da

un'altra parte!

Hai a disposizione tre vite; una extra ti viene regalata ogni volta che superi i 50.000 punti. A proposito: il marinaio, la sirena e le perle valgono 1.000 punti; Nettuno e la spugna 500 punti; lo squalo, la

ti, la trasformazione ne assegna altri 2. Se tiri la palla (vedi istruzioni tiro) anziché cercare di fare meta con la palla in mano, prendi 3 punti.

Nel gioco tu manovri il giocatore più vicino alla palla: attento, egli cambia colore, mentre gli altri giocatori sono mossi dal computer.



Quando l'avversario ha la palla, per portargliela via devi andargli addosso (placcaggio). Nel livello 1 l'importante è evitare i placcaggi e far correre l'uomo che ha la palla. Nel livello 2 questo non basta più e devi cercare di passare la palla. All'inizio prova a fare un po' di pratica per conquistare la palla (placcare gli avversari) e soprattutto per imparare a riconoscere subito qual è il tuo uomo, quello del quale hai il controllo: è sempre quello più vicino alla palla, quindi può cambiare durante il gioco.

Ci sono due tempi (TMP) di 40 minuti, come indicato sul video.

Attento ai fuori-laterali e di fondo: questi ultimi danno una punizione.

Giocatore 1: Giocatore 2:
 I = alto Ø = alto
 Q = basso O = basso
 S = destra K = destra
 A = sinistra J = sinistra
 (CAPS/V) = passaggio o tiro.

Ultima fila (B/SPACE) = passaggio o tiro

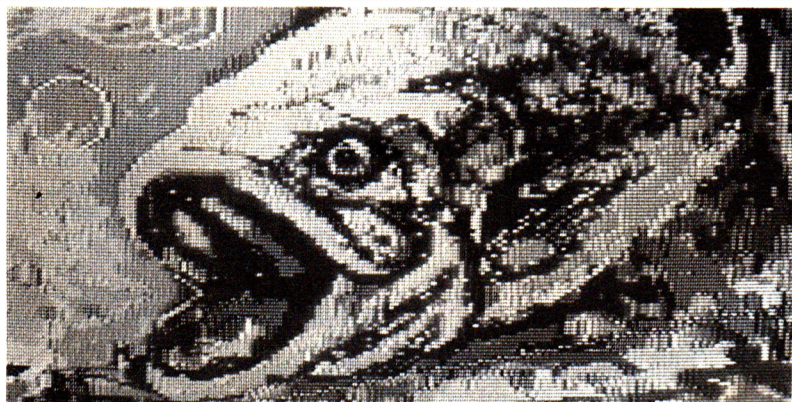
Controlli speciali:

R = pausa sì/no

T = abortisce

Passaggi: per passare la palla ad un altro giocatore premi i tasti della direzione voluta ed il tasto per il passaggio CONTEMPORANEAMENTE.

Tiro: se vuoi tirare, premi il tasto per andare indietro (che è a destra o a sinistra a seconda del campo in cui sei) e, CONTEMPORANEAMENTE, premi il tasto del tiro.



piovra ed il granchio 200 punti; i piccoli pesci infine valgono 100 punti. Tieni d'occhio il quadro in alto se non vuoi sorprese: la lineetta verticale indica la tua posizione, i quadrati sono i pericoli.

Tasti:

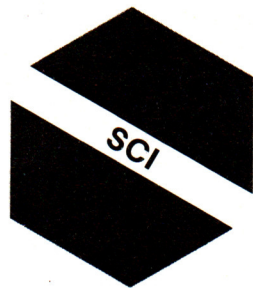
Q = su O = sinistra
 A = giù P = destra

Ultima fila = fuoco

S = per iniziare il gioco

T = musica sì/no

ENTER = pausa gioco



ADEL BODEN

(48K)

di S. Arecco



& V. Porporato

Con questo stupendo programma potrai misurare la tua prontezza di riflessi (certo non la capacità di sciare) battendoti all'ultimo secondo contro i tuoi amici, sognando nel contempo piste innevate, interminabili discese e, se proprio vuoi essere realista, stressanti code agli skilift che, in compenso, qui ti verranno risparmiate. Dopo il caricamento vedrai un bellissimo paesaggio montano, quindi ecco il menù con tre possibilità:

1 - Scegliere la pista: premendo un tasto da 1 a 6 per selezionare la pista desiderata, vedrai la pista dall'alto e di lato (il dislivello).

2 - Giocare: ti verranno chiesti il nome e la nazionalità del concorrente che vuoi far gareggiare; in seguito potrai percorrere la pista

che hai scelto. A metà percorso il cronometro indicherà l'intertempo. Muovi il tuo sciatore usando i tasti 1 e 0 oppure 5 ed 8.

3 - Competizione: potrai scegliere il numero di partecipanti (5 ed 8 per variare il numero, ENTER per scegliere), poi potrai caricare i nomi da nastro, oppure inserirli con le stesse modalità dell'opzione 2 e quindi salvarli su nastro. A questo punto verrà sorteggiato l'ordine di partenza e la gara si svolgerà come le competizioni di coppa del mondo. Importante: alla

1-ITALIA



3-OSTERREICH



5-SWERIGE



fine di ogni discesa verrà visualizzata la classifica dei primi 8 arrivati; con il tasto Z potrai fare il COPY su stampante della classifica, con il tasto C otterrai le posizioni successive; premendo invece un tasto diverso dai primi due, potrai proseguire la gara. La competizione si svolgerà in due manches; nella seconda, i concorrenti partiranno nell'ordine inverso rispetto alla classifica di arrivo della prima manche. Le piste:

1 - Loackersudtirolenwaferstrasse: molto veloce e piuttosto pendente, media difficoltà.

2 - Vonmandassturmtruppenfurherpist: la più pendente, bruschi cambi di dislivello, alta difficoltà.

3 - Telefunkenuhfartbandentracken: molto angolata, non molto ripida, difficoltà elevata.

4 - Grunlandrummenigerbavarstrasse: simile ad un "super gigante", con porte filanti, bassa difficoltà.

5 - Henningerbiermannarenwolftracken: angolatissima e ripida, alta difficoltà.

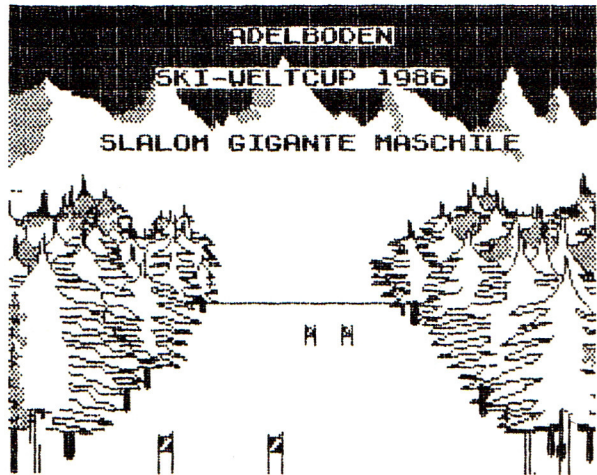
6 - Emmentalswitzerlandkasepitz: la più facile e meno ripida.

Come avrai capito il gioco non è molto semplice: infatti non ti sarà sufficiente la prontezza di riflessi per superare le porte, ma dovrai stare ben attento alla pendenza e ad anticipare correttamente l'inizio dei cambiamenti di direzione.

```

110 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
130 FOR F=17 TO 21: PRINT PAPER
7;AT F,13;"": NEXT F
150 PRINT AT 0,0;N$( TO 24): PR
INT PAPER 7; INK VAL N$(25);AT 2
0,14;"":AT 21,14; INK VAL N$(2
6);"":
152 POKE 65533,TR-1: POKE 65534
,VAL N$(25): POKE 65535,VAL N$(2
6)
160 FOR F=1 TO 3: BEEP .5,0: PA
USE 30: NEXT F

```



```

170 BEEP .6,12
190 RANDOMIZE USR 41900
200 DIM T$(7): FOR F=1 TO 7: LE
T T$(F)=SCREEN$( 0,24+F): NEXT F
220 IF T$(H$(TR)) THEN LET H$(TR
)=T$
300 RETURN
1250 IF NOT ER THEN RETURN
1300 CLS : PRINT AT 2,0;"STESSI
CONCORRENTI DI PRIMA S N"
1310 IF INKEY$="S" THEN LET FL=1
: RETURN
1315 IF INKEY$="N" THEN LET FL=0
: RETURN
1340 GO TO 1310
1500 CLS : PRINT AT 2,0;"VUOI IL
LOAD S N"
1510 IF INKEY$="S" THEN LET FL=1
: RETURN

```

Il programma è suddiviso in due parti. La più importante, che gestisce l'animazione ed il controllo della tastiera, è in linguaggio macchina: il blocco di bytes caricato (41900-65535) contiene anche la grafica ed un nuovo set di caratteri.

La parte in basic invece si occupa delle classifiche e dei vari menu; è molto bene strutturata ed in essa potrai ricavare le seguenti subroutine:

Linee 100-300: si occupano della discesa di un concorrente

1250-1830: subroutine che regolano SAVE, LOAD, ecc. dei partecipanti

3000-3480: stampano la classifica
4000-4090: preliminari competizione

4100-4120: sorteggio ordine di partenza

4140-4330: 1ª manche

4505-4930: 2ª manche

5000-5499: stampa ordine di partenza

5520-5600: routine di conversione da una stringa in centesimi

6000-6030: richiesta nome

7320-7699: routine scelta pista

7700-7800: scelta nazionale

8100-8490: menu

8500-8581: DATA sigla

8805-9992: introduzione & iniziazione.



SORCERERS' LAND (48K)

di M. Trabisoni



Sorcerers' Land, terra di stregoni: un titolo altisonante che calza a pennello a questa avventura, che si distingue da tutte le altre per l'inusitato modo in cui si presenta. Innanzitutto lo schermo, che è diviso in tre parti. La prima, in alto a sinistra, mostra dettagliatamente il luogo in cui ci si trova, ciò che si vede o l'oggetto che si sta esaminando (ci sono ben 24 diverse figure che possono essere visualizzate in questa finestra!). La seconda, alla destra della prima, è l'area testo: viene utilizzata per le comunicazioni, in input ed in output col giocatore. La terza, che occupa tutta la parte centro-bassa dello schermo, è la mappa: in essa è visualizzato un settore della Sorcerers' Land a differenti colori; a seconda che sia giorno o notte (l'avventura è in tempo reale: son previsti l'alternarsi di giorno e notte, la necessità di cibo, l'influenza delle caratteristiche del terreno sul tempo di attraversamento e sull'energia spesa per attraversarlo), con la propria posizione marcata in rosso. Ecco le funzioni dei tasti, descritte accuratamente:

1) Descrizione del luogo: viene visualizzata, nella prima finestra, l'immagine del luogo e, nella seconda, la relativa descrizione. Premendo un altro tasto (preferibilmente non un numero) avviene la stessa cosa per l'eventuale personaggio presente nel luogo stesso.
2) Situazione energia ed ora esatta: si utilizza solo la seconda finestra. In primo luogo viene visualizzato un commento sulla situazione energetica, seguito dal suo livello espresso numericamente (max. 30); poi, premendo un altro tasto, viene comunicato quante ore man-

cano all'alba (se è notte) o al tramonto (se è giorno).

3) Inventario: vengono esaminati gli oggetti che si stanno portando, uno per uno. Nella prima finestra si vede l'immagine dettagliata dell'oggetto, nella seconda la descri-

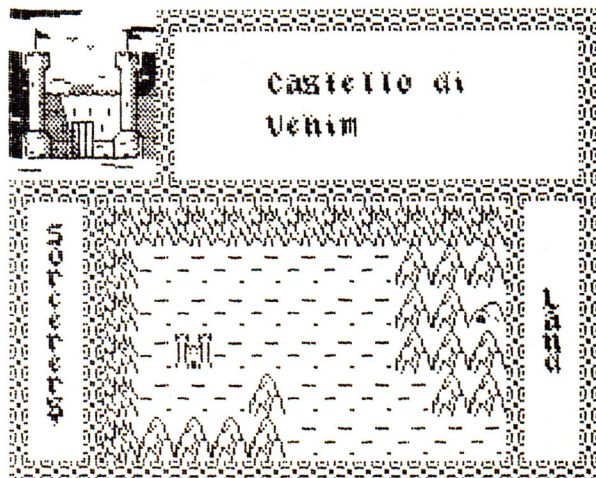
zione. Se premendo questo tasto non succede nulla, vuol dire che non si sta portando niente.

4) Azioni: ci sono 5 possibili azioni:

1 - Cerca:

Si esamina il luogo alla ricerca di

```
3000 >REM invent
3010 IF spada<>1 THEN GO TO 3030
3015 LET y=16: LET x=231
3020 LET a$="Spada lucente"
3025 GO SUB 3700
3030 IF meda<>1 THEN GO TO 3050
3035 LET y=24: LET x=231
3040 LET a$="Medaglione del fuoco"
3045 LET b$=a$
3045 GO SUB 3800
3050 IF croce<>1 THEN GO TO 3070
3055 LET y=0: LET x=239
3060 LET a$="Croce mistica"
3065 GO SUB 3700
3070 IF amu<>1 THEN GO TO 3090
3075 LET y=8: LET x=239
3080 LET a$="Amuleto dei boschi"
3085 GO SUB 3700
3090 IF pergam<>1 THEN GO TO 3110
3095 LET y=8: LET x=231
3100 LET a$="Pergamena del demon"
3105 LET b$=d$
3105 GO SUB 3800
3110 IF perga1<>1 THEN GO TO 3130
3115 LET y=8: LET x=231
3120 LET a$="Prima pergamena": L
```



qualcosa. Se qualcosa c'è viene visualizzato, descritto ed entra nell'inventario.

2 - Combatti: si attacca (se è consentito) il personaggio del luogo. Se si è armati c'è qualche possibilità (scarsa in due casi, a dire il vero), ma a mani nude nessuna!

3 - Dai: si offre ciò che si ha al personaggio del luogo il quale, se qualcosa lo interessa lo prenderà, lasciando qualcos'altro in cambio.

4 - Pronuncia: si pronuncia una parola, da introdurre. Si può evocare una creatura magica o risolvere il gioco (vedere più avanti).

5 - Aspetta: si sta fermi un'ora

(nel tempo del gioco).

0 - Esci: si rinuncia a compiere un'azione qualunque e le funzioni dei tasti tornano in configurazione normale.

5) 6) 7) 8) Tasti per il movimento. Gli spostamenti sono visualizzati sulla mappa. Richiedono tempo ed energia.

Lo scopo del gioco è trovare il mitico anello magico di Thorgrim, custodito da un'ombra nel castello omonimo. Per fare in modo che l'ombra ce lo consegni occorre pronunciare davanti ad essa una parola divisa in tre parti, ognuna delle quali è scritta su una

pergamena.

Durante lo svolgimento dell'avventura bisogna tenere sempre d'occhio l'ENERGIA! Di notte si è quasi immancabilmente assaliti dai pipistrelli che tolgono preziosa energia. Gli attacchi non si verificano più quando si è in possesso dell'"elementale di fuoco". È meglio fermarsi in tutti i villaggi che si incontrano sulla strada e cercare: si troverà sempre cibo, che porterà al massimo l'energia. Al sopraggiungere della notte, se non si è ancora in possesso dell'elementale di fuoco, ci si può fermare in un villaggio per recuperare subito



MANAGER (48K)

di R. Foches

Visto che va di moda, esercitiamoci a diventare dei bravi manager. Regola prima: arricchirsi il più possibile. Questo è infatti lo scopo del gioco, attraverso scelte che servono a concludere contratti in due settori: quello industriale e quello finanziario. Possono giocare da 2 a 6 persone ed ogni giocatore è proprietario di una società che egli amministra durante il gioco. Per vincere dovrà raggiungere un capitale di L. 500.000 (comprendente il denaro, a meno dei debiti, ed il valore delle azioni possedute) attraverso investimenti, contratti, speculazioni... Ciò potrà esser fatto tramite la produzione e vendita di prodotti finiti e/o giocando in borsa. Ogni prodotto finito è la somma di 3 elementi: materia prima (Dalmine), energia (Enel) ed informatica (Olivetti). I prezzi d'acquisto delle varie unità sono più o meno alti a seconda che il giocatore si trovi all'inizio o alla fine del percorso produzione. Un prodotto finito può quindi costare da L. 19.000 a L. 38.000 e tutte le combinazioni sono possibili. È

compito di ogni giocatore valutare se sia opportuno comprare subito ma ad un prezzo molto alto, o se sia meglio attendere di capitare su una casella dove lo stesso simbolo costi meno, correndo però il rischio di ritardare il proprio acquisto. Appena completati, i prodotti finiti si possono vendere nel percorso distribuzione; 3 prodotti alla

volta a mezzo Standa; oppure 2 alla volta a mezzo Postal Market; o anche 1 alla volta a mezzo Alitalia. Nessuno è obbligato a vendere; spetta all'intelligenza di ciascun giocatore giudicare qual è il momento migliore per farlo ed a quale prezzo. (Anche qui l'offerta è più o meno alta a seconda che ci si trovi alla fine o all'inizio di questo



le energie perdute per gli attacchi dei pipistrelli. Ricordati che le montagne o i vulcani richiedono 3 punti di energia e 3 ore per essere attraversati; le foreste 2 di entrambi. Basati dunque su questo per scegliere i percorsi più convenienti.

Il programma è in basic ma a dire il vero, visti gli ottimi risultati, sembrerebbe scritto in linguaggio macchina: questo nostro piccolo Sinclair è veramente un portento (e l'autore è bravo!)

Nella parte di listato riprodotta, puoi trovare la subroutine che stampa l'inventario degli oggetti

posseduti: ad ogni oggetto è stata assegnata una variabile mnemonica (es.: Spada = spada; Medaglione = meda etc.); queste variabili, in effetti, funzionano ognuna come flag per la condizione dei rispettivi oggetti. Se la variabile contiene il valore 1, significa che l'oggetto è posseduto dal protagonista e quindi ne viene stampato il nome nell'inventario; altrimenti il programma prosegue senza stampare nulla. La tecnica di programmazione usata in questo caso è piuttosto elementare, ma è l'unica possibile per ottenere dal basic una discreta velocità di esecuzione.

Per raggiungere risultati migliori si sarebbe potuto comunque ricorrere ad una semplice subroutine in linguaggio macchina: è infatti uno spreco di memoria gigantesco usare una variabile numerica basic come semplice flag! Una variabile numerica occupa sempre ben 5 bytes più un byte per ogni carattere del suo nome. Programmando in linguaggio macchina invece, si sarebbe potuto controllare lo stato posseduto o no (0 o 1) di ben otto oggetti in un solo byte! Lavorando in linguaggio macchina è infatti molto semplice scrivere direttamente in un bit.

percorso). Sul percorso finanziario si può acquistare l'azione delle società presenti, acquisendo il diritto di percepire degli utili ogni volta che un altro entra in rapporto d'affari con quella società. Il giocatore inoltre avrà dei vantaggi dalle società di cui possiede l'azione (l'azionista di una banca non pagherà interessi se chiederà un prestito a quella banca ed incamererà gli interessi pagati dagli altri).

Quando un giocatore possiede un'azione e vuole rivenderla, deve passare sul percorso finanziario e ricadere sulla casella della società di cui ha l'azione; in questo caso, se vuole, può cederla ricavandone il 20% in più di quanto vale. Quando un giocatore vuole comperare da un altro un'azione da quest'ultimo posseduta, deve passare sul percorso finanziario, sulla

casella di quella società. Può allora tentare l'asta per prendergliela. Se l'asta non risulterà valida egli dovrà pagare al proprietario dell'azione, che rimarrà tale, un indennizzo pari al 20% del valore dell'azione. Negli altri casi se l'aggiudicherà ad uno dei valori possibili (dal 60% al 140%). Sul percorso dei servizi si possono ottenere aiuti per i propri obiettivi: sulla banca si può avere un prestito (uno solo alla volta per banca) che si dovrà rendere capitando di nuovo su una casella della stessa banca; la consulenza della Sintex permette di portarsi subito, quando si vuole, al percorso produzione; la pubblicità della JWT di portarsi al percorso distribuzione. Le assicurazioni coprono i danni da incidenti: infatti, l'incendio nel percorso produzione fa perdere 1 o

2 unità materie prime, con un indennizzo di L. 15.000/L. 30.000 solo se assicurati, mentre un incendio nel percorso distribuzione fa perdere un prodotto finito, con un indennizzo di L. 36.000 sempre e solo se assicurati. Si possono infine bloccare i dadi mentre girano premendo un tasto quando e se si vuole; premendo lo "0" alla richiesta da parte del computer: "Usi dadi, consulenza o pubblicità?" si può salvare su cassetta la partita in corso per poi riprenderla in un secondo momento.

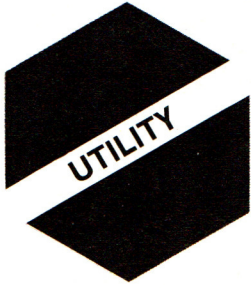
Il programma è scritto in basic ed è molto ben strutturato. La routine principale si trova dalla linea 1000 alla linea 1130; essa si occupa della visualizzazione della tabella di gioco (con RANDOMIZE USR 23772) e della situazione corrente del giocatore; azioni possedute, denaro, contratti, posizione sulla tavola di gioco. Da qui vengono poi richiamate le altre subroutine del programma (es. lancio dei dadi e diverse operazioni).

Alla linea 9030 del programma puoi vedere come l'autore ha giustamente usato il canale logico 0 per stampare i messaggi nella parte bassa dello schermo. Non ha usato invece un sistema altrettanto buono per cancellarli: alle linee 9997 e 9998 infatti vengono stampate a questo scopo due righe di spazi. La tecnica non è errata, ma è di livello elementare ed inoltre comporta un eccessivo spreco di memoria se rapportato alla semplice operazione da svolgere. Un risultato più soddisfacente è facilmente ottenibile dando l'istruzione: INPUT.

```

9000>CLS : GO SUB 9100
9010 PRINT "S I T U A Z I O N E
      F I N A L E"
9015 FOR a=1 TO n9
9017 LET u=0: FOR c=1 TO 11: IF
      b(c)=a THEN RESTORE c+2: READ c#
      ,d: LET u=u+d
9018 NEXT c
9020 PRINT : PRINT : PRINT b$(a)
      " con capitale: ";a(a,1)-a(a,2)
      -a(a,4)+u: NEXT a
9030 PRINT #0;"Premi un tasto pe
      r rigiocare": GO SUB 9100: PAUSE
      0: RUN 20
9100 FOR a=-40 TO 50: BEEP .05,a
      : NEXT a: RETURN
9997 PRINT #0;AT 0,0;"
      " : RETURN
9998 PRINT #0;AT 1,0;"Premi un t
      asto " : PAUSE 0
      : PRINT #0;AT 0,0;"
      " : RETURN

```



SPECCY DRAW (48K)

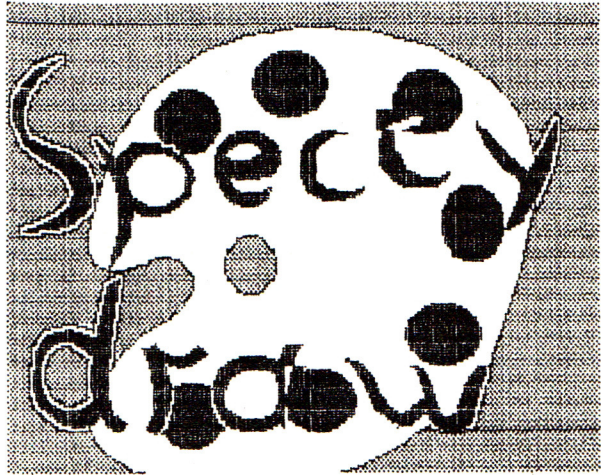
di D. Marinoni

Ecce un ottimo programma adatto a creare disegni artistici. Lo caratterizza una grande facilità d'uso. Il programma riceve comandi da un joystick Kempston oppure dai tasti S,D,F, G (per la direzione) ed A (per il fuoco). Le opzioni disponibili vengono visualizzate portando il cursore in uno dei quattro angoli dello schermo e premendo il tasto di fuoco. Per rispondere alle domande, usa il tasto di sinistra per rispondere SÌ o quello di destra per rispondere NO.

Attenzione però, nell'opzione ARCHI, utile per tracciare cerchi aventi il centro fuori della pagina video, ti viene richiesto di fissare i tre punti per i quali passerà la circonferenza. Per uscire da questa opzione senza alterare il quadro preesistente bisogna completare la tracciatura e poi rispondere NO alla richiesta di conferma. Questo vale anche per l'opzione "cerchi".

Come molti altri, anche questo programma ha una parte scritta in basic che interagisce con un sottoprogramma in linguaggio macchina. Questo tipo di programmazione conduce quasi sempre alla realizzazione di buoni programmi poiché con essa si possono trarre tutti i vantaggi, associandoli, della programmazione in basic e di quella in assembler. In assembler si possono scrivere infatti delle subroutine che richiedono una velocità elevata di elaborazione (come il movimento di uno sprite); il basic può invece essere usato ad esempio quando il programma richiede l'esecuzione di calcoli aritmetici anche semplici, ma che in assembler sarebbe macchinoso realizzare.

Il metodo più usato per la realizzazione di software consiste invece



```
1 RANDOMIZE USR 58012: GO TO
10
2 POKE 50900,0: CLS : INK 0:
PAPER 7: BORDER 3: RANDOMIZE USR
57309: GO TO 10
3 CLEAR 29999: LOAD ""SCREEN$
: PRINT AT 0,0: LOAD ""CODE :
CLS : IF PEEK 49999=111 THEN POK
E 59501,111
9 RUN 2
10 IF PEEK 53977=1 THEN GO TO
100
20 IF PEEK 53977=2 THEN GO TO
1800
30 IF PEEK 53977=3 THEN GO TO
4000
40 IF PEEK 53977=4 THEN GO TO
5000
50 IF PEEK 53977=5 THEN GO TO
6000
100 LET n=53959: LET x1=PEEK n:
LET y1=PEEK (n+1): LET x2=PEEK
(n+2): LET y2=PEEK (n+3): LET x3
=PEEK (n+4): LET y3=PEEK (n+5)
```

nello scrivere il programma in un linguaggio di alto livello (come il basic; ma i più utilizzati sono il cobol ed il pascal) e di compilarlo successivamente in linguaggio macchina con un apposito programma. È il più usato perché consente di realizzare programmi di ottimo livello e, cosa molto importante, in breve tempo. È un metodo comun-

que sconsigliabile da utilizzare su calcolatori piccoli come lo Spectrum poiché la compilazione del programma comporta anche l'aggiunta in memoria del programma compilatore, o di una parte di esso, con tutte le limitazioni del caso. (Es.: minore spazio per il programma sorgente e per i dati).



ALIBABÀ (48K)



Rigenerato da una buona tazza di caffè, il professor Jones si ridestò nel misterioso giardino di Alibabà. Armato soltanto di una piccola quantità di esplosivo e dotato di un cervello... poco fornito, il nostro amico deve riuscire a raggiungere un triplice obiettivo. L'impresa è delle più ardue ma la posta in gioco è di valore incommensurabile.

Aiuta il professor Jones a trovare, nascosti nel palazzo che si trova al centro del giardino, una

splendida principessa, un tizio tenuto in prigionia che non aspetta altro che di essere liberato, ed un tesoro così prezioso da tenere lontano dai guai il nostro Jones per tutta la vita.

Per entrare nel palazzo hai bisogno di una chiave: cercala nel giardino. Ti suggeriamo di avere sempre una chiave di scorta perché non si sa mai che possa servirti... Usa le bombe per liberare un'area dagli ostacoli. Fai così: lascia una bomba nel posto in cui vuoi crearti

il passaggio ed esci dalla zona fermandoti in una vicina. Quando la bomba è scoppiata, torna in quell'area (a quel punto libera perché tutte le creature nemiche sono saltate in aria) e prosegui. Attento, non hai un numero illimitato di bombe!

Tasti:

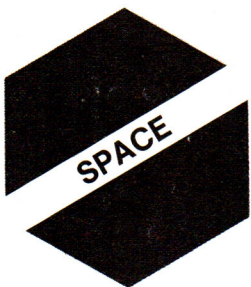
O = sinistra

P = destra

Q = alto

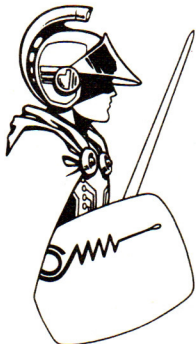
A = basso

M = lascia le bombe



ASTROLOTTA (48K)

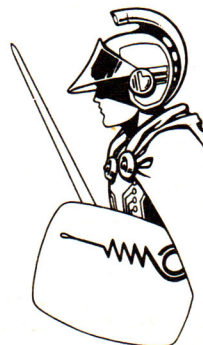
Sei nell'anno 2098 e la galassia nella quale ti trovi è invasa da esseri mostruosi e fortissimi. Devi guidare le astronavi a tua disposizione a sconfiggere il nemico per riconquistare tutta la galassia. I



controlli sono i classici destra, sinistra, alto, basso e fuoco. Nel quadro introduttivo vedrai quali tasti usare e quali joystick. Nella parte bassa dello schermo c'è il pannello di controllo; sulla sinistra, una specie di joystick ti mostrerà sempre le mosse che fai. Al centro c'è uno spazio per la visualizzazione dei messaggi, spazio nel quale vedrai il livello della tua energia e l'ossigeno che ti rimane. In fondo trovi il punteggio. Sulla destra ci sono due luci quadrate di allarme: la più grande indica, quando è rossa, se c'è qualche messaggio urgente da vedere; la luce sotto indica invece, quando è gialla, che il nemico è vicino. Se

quest'ultima luce diventa rossa significa che il nemico è nella tua stessa stanza!

Ci sono tre fasi di gioco: quella strategica, quella nello spazio e quella di combattimento.



FASE NELLO SPAZIO: il gioco inizia mostrandoti l'astronauta sulla navetta, composta di due stanze. Sul pavimento c'è il quadro energetico; sul muro di destra si trovano il contenitore dell'ossigeno ed il computer di bordo (triangolare). Muovi l'astronauta verso destra ed esci nello spazio. In alto sullo schermo troverai ogni tanto i cancelli astrali, che si presentano come dei grossi diamanti lampeggianti; passandovi sopra uscirai dalla fase nello spazio e passerai alla fase strategica.

FASE STRATEGICA: la mappa che ti verrà mostrata è basilare per riuscire nel gioco perché indica le tue forze e le forze del nemico in tutta la galassia, e non solo quelle del settore dal quale sei uscito, quello della fase nello spazio. I settori con le tue navi spaziali sono gialli; quello in cui ti trovi è bianco (all'inizio si tratta del sistema solare). Nota bene: la denominazione dei settori è in latino, come l'astronomia comanda. I settori del nemico sono verdi. In ogni settore, il numero in alto indica la quantità

di tue navi spaziali presenti in quel settore mentre il numero sotto indica il totale delle astronavi nemiche. Durante questa fase puoi muovere tutte le astronavi che vuoi MA NON quelle che si trovano in settori nei quali è presente anche il nemico. Guarda l'area dei messaggi e non avrai problemi a muovere le astronavi. Per farlo, posizionati sul settore nel quale si trova l'astronave che vuoi muovere e premi fuoco: ora puoi dirigere la nave spaziale dove vuoi ma, se la poni in un settore nel quale c'è qualche nave nemica, non potrai più spostarla. Alla fine, premi ancora fuoco per lasciare la nave.

RINFORZI: ogni 1.000 punti fatti avrai una navicella.

FINE DELLA FASE: premendo un'altra volta fuoco uscirai dalla fase strategica. Porta una nave in uno dei settori nemici, premi fuoco e passerai alla fase di combattimento.

FASE DI COMBATTIMENTO: nello spazio il fuoco ti permette di affrontare il nemico. Se riuscirai ad eliminare tutte le navi

avversarie combattendo nello spazio, passerai a combattere con il tuo astronauta. Puoi entrare nei cancelli astrali solo se avrai distrutto tutte le navi nemiche in quel settore. Ogni nave nemica è preceduta da vari meteoriti oppure da aerei o da altre cose micidiali che devi eliminare.

ULTIMA FASE: quando avrai distrutto tutte le astronavi avversarie, torna alla navetta di partenza; nella stanza sulla sinistra ti attende il nemico per un ultimo attacco contro il tuo astronauta.

Tasti:

P = pausa

O = continua dopo una pausa

Q = per fermare il gioco durante la fase strategica

Dopo aver premuto Q potrai scegliere tra:

O = continua il gioco

S = salva il gioco

J = carica un gioco salvato in precedenza

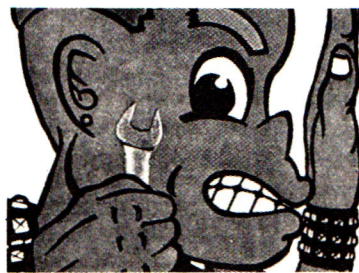
I tasti direzione e quello di fuoco appariranno nel menù iniziale, insieme alla scelta dei joystick utilizzabili.



L'IDRAULICO (48K)

Tubature, condutture, rubinetti... un mondo da idraulici provetti! entra con noi in questo strano universo e calati nei panni di un idraulico che deve controllare le tubature affinché l'acqua che vi scorre riempi il barile che si trova alla fine dei tubi. Nulla di più facile, vero? E invece facile non è per niente! C'è una quantità di strane creature che soltanto a sfiorarle ti uccidono ed altre si divertono a deteriorare, per farti dispetto, i tubi bucadoli: così l'acqua esce e non arriva al barile.

Tu hai due assistenti, due piccoli ometti che ti seguono ovunque. Se



li porti dove c'è un buco, saranno loro a ripararlo e l'acqua riprenderà a scorrere nei tubi.

La quantità di acqua è limitata, quindi non pensare di poterti permettere di perderne molta! Il recipiente con tutta la quantità d'ac-

qua disponibile è visibile sullo schermo in alto a sinistra. I barili sono in basso dove termina il tubo. Hai ben sedici schermi diversi di gioco nei quali cimentarti, vedi di cavartela con onore.

Caricato il programma, dai un'occhiata al demo che dura pochi secondi. Vedrai quindi la stanza dei record ed il menù delle opzioni. Si può giocare anche in due e si hanno da una ad otto vite. Puoi usare la tastiera oppure i joystick Kempston, Cursor e Sinclair.

Tasti:

O = sinistra

Q = su

P = destra

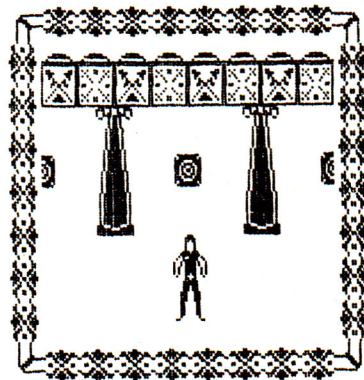
A = giù

Ultima fila = fuoco



NAZ JOE (48K)

di L. Biondi & M. Sisti



Ripercorri con noi le disavventure dell'extraterrestre Naz Joe che deve riuscire a recuperare i nove pezzi di una pergamena a forma di uccello che gli permetterà di raggiungere la sua astronave per far ritorno al suo pianeta. All'inizio del gioco il nostro eroe si trova in un labirinto circolare (ciò significa che, correndo in una direzione, prima o poi si torna al punto di partenza): con i tasti Z ed X puoi controllare il movimento di Naz Joe rispettivamente verso sinistra e verso destra.

Quando Joe smette di correre sono possibili due azioni: il duello ed il cambiamento di corridoio. Joe potrebbe arrestarsi nel momento in cui trovasse una guardia del tempio di Nazca, la quale può anche essere in possesso di uno dei pezzi della pergamena.

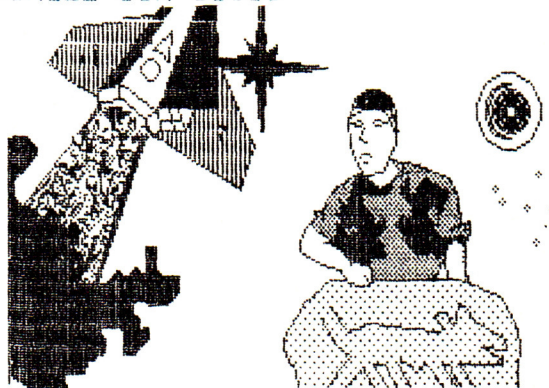
Per scoprire se è così devi per prima cosa caricare la pistola: l'operazione si effettua sovrapponendo l'accumulatore di energia alla presa di alimentazione (tasti: X = destra; 0 = sù). Attenzione perché non è possibile tornare indietro quindi, se appena superi verticalmente od orizzontalmente la presa di alimentazione, torni a correre nel corridoio con due unità di tempo in meno. Se l'impresa ti riesce (il che non è facile!) passi al duello fra Naz Joe e la guardia: per eliminare quest'ultima non devi far altro che premere il tasto 0 non appena in basso a destra appare la scritta "ORA". Se premi il tasto per tempo stendi la guardia la quale, se è in possesso di un pezzo della pergamena, te la cederà. Se invece premi il tasto 0 con anticipo, torni nel corridoio con due unità di tempo in meno; premendolo in ri-

tardo, o non premendolo, sarai invece ucciso.

Quando Naz Joe si ferma può essere ti venga chiesto se vuoi cambiare di corridoio: rispondendo affermativamente (con il tasto

le, ma l'unica cosa che riuscirai a vedere sarà il programmino basic per caricare lo screen iniziale ed il codice macchina. Da questo comunque puoi già ricavare un'informazione interessante: l'autore

```
10 CLEAR 28061: POKE 23693,63:  
BORDER 6: CLS: LOAD ""SCREEN$  
: POKE 23693,45: PRINT AT 19,5:  
LOAD ""CODE: POKE 23693,48: RAN  
DOMIZE USR 35000
```



S) entri nel corridoio circolare interno al primo. In tutto ci sono tre corridoi: dal primo si passa al secondo, dal secondo al terzo e dal terzo al primo. I nove pezzi della pergamena sono distribuiti ca-

ha usato la variabile di sistema ATTR P (loc. 23639) che contiene, in binario, i codici relativi agli attributi di colore dello schermo, per variare direttamente INK e PAPER (con essa possono essere con-



sualmente all'interno dei tre corridoi e per ritrovarli hai a disposizione soltanto 99 unità di tempo, quindi cerca di essere veloce! Naz Joe è stato scritto in basic e compilato in linguaggio macchina da un apposito programma. E breakabi-

trollati anche FLASH e BRIGHT) senza scrivere le due istruzioni.

I valori da scrivere in questa variabile seguono la stessa logica della funzione basic ATTR, ma valgono per tutto quanto lo schermo.



LA CASA STREGATA (48K)

di R. Vidoli

Anche questa volta ti hanno affidato una missione piuttosto difficile: nei panni di un intrepido leprotto, devi cercare i fantasmi nelle numerose stanze della casa stregata: ogni fantasma che trovi, portalo nella stanza numero uno, che è poi la stanza dalla quale ha inizio il gioco.

Di fantasmi in giro non ne troverai molti: la difficoltà del gioco sta infatti proprio nello scovare questi rari personaggi e riportarli al punto di partenza attraverso l'intricato groviglio di stanze e passaggi segreti della casa stregata. Dovrai stare inoltre molto attento al teschio che ti toglie le forze! Non sarà un compito facile: unica difesa possibile contro ogni pericolo è il tuo inseparabile spadino. Ed ora un suggerimento: per trovare più facilmente i passaggi segreti, presta particolare attenzione al colore delle pareti...

Per giocare puoi usare indifferentemente il joystick Kempston o la tastiera. Se usi la tastiera, i tasti sono:

- 9 = su
- 8 = giù
- 6 = sinistra
- 7 = destra
- Ø = spada

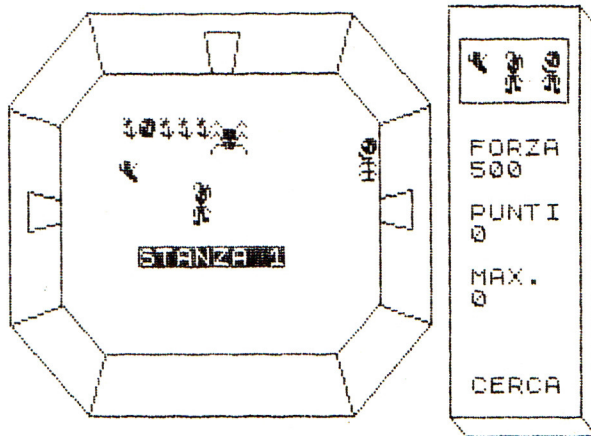
Questo gioco è interamente scritto in basic; la grafica si ferma al livello degli UDG che vengono definiti direttamente dal programma, alla fase di inizializzazione, mediante le informazioni contenute in linee "DATA".

Ciononostante, grazie al buon livello di programmazione, il gioco è comunque piacevole e veloce. Non potendo usare la funzione IN da basic per leggere la tastiera, causa i problemi di compatibilità tra le diverse versioni dello Spectrum, l'autore ha dovuto usare la

```

8010>POKE 23561,1
8012 PAPER Ø: INK 7: BORDER Ø: C
LS
8013 IF PEEK USR "a"=112 THEN LE
TZ=65237: GO TO 6060
8014 CLEAR 65236: RESTORE 6030
8015 LET d=Ø: LET z=65237
8020 FOR i=z TO z+61
8025 READ J: POKE i,J: LET d=d+J
: NEXT i
8026 FOR i=USR "a" TO USR "u"+7
8027 READ J: POKE i,J: LET d=d+J
: NEXT i
8028 IF d<>20492 THEN PRINT "ERR
ORE IN DATA": STOP
8030 DATA 243,17,16,2,38,1,58,72
,92,31,31,31,14,254,238,16,237,1
21,67,16,254,37,32,244,1,21
8040 DATA 32,232,251,201
8041 DATA 126,206,246,232,232,16
3,224,196
8042 DATA 3,4,4,1,2,3,3,1
8043 DATA 68,246,224,224,144,8,7
,7
8044 DATA 0,255,0,0,0,1,7,7
8076 DATA 112,154,159,61,93,117,
124,56
8077 DATA 8,62,93,157,21,116,119
,7

```



funzione INKEY\$ che riesce a leggere un solo tasto per volta. Per rendere più veloce la lettura della tastiera (e quindi anche il gioco), è stato quindi necessario porre nella variabile di sistema REPDEL (locazione 23561), il valore 1. Questa

variabile infatti deve contenere un numero (da Ø a 255) che corrisponde al tempo, in cinquantiesimi di secondo, per cui è necessario tenere premuto un tasto prima che inizi a ripetersi.

Tu sei nientepopodimeno che un cacciatore di fantasmi!

Trova immediatamente tutto l'equipaggiamento necessario per le tue missioni e recati alla tua centrale operativa: lì verrai avvertito per tempo di tutte le "apparizioni" e della missione corrente.

Tuo compito sarà quello di catturare e imprigionare (ma... dove?) alcuni fantasmi e distruggere, infine, l'Ente Supremo del Male, senza uccidere alcun innocente.

Sii tempestivo, i fantasmi non aspettano certo te!!

Durante il gioco potrai dare ordini al computer in italiano (è permesso, ma non necessario, l'uso di articoli e preposizioni, anche articolate).

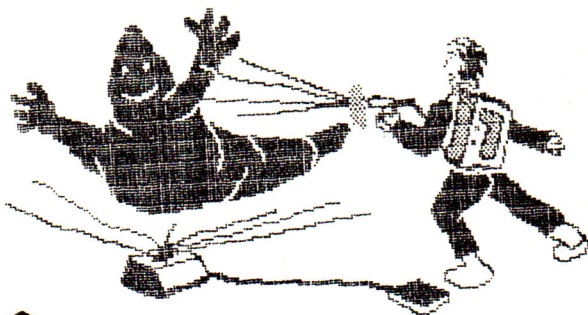
Istruzioni opzionali sono:

Inventario (oppure "I") = per sapere cosa stai portando con te.

Fine (oppure "F") = per uscire dal gioco.

Ricordati: **NON È DETTO** che esaminando un oggetto giacente al suolo e riesaminandolo quando è in tuo possesso, tu non possa ottenere risultati **DIFFERENTI**.

Il programma è composto da una parte in basic che gestisce lo svolgimento dell'avventura e che richiama, quando necessario, diversi sottoprogrammi in linguaggio macchina che si occupano principalmente delle rappresentazioni grafiche dei luoghi visitati nell'avventura. La parte principale basic presenta un livello di programmazione molto buono: è ben strutturata e fa largo uso di specifiche basic molto potenti, ma spesso ignorate dalla maggior parte dei programmatori (es: le funzioni definibili dall'utente). È stato cu-

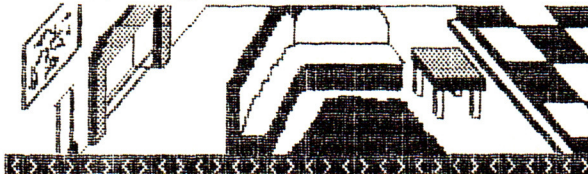


FANTASMI

di A. ed M. Salvi

(48K)

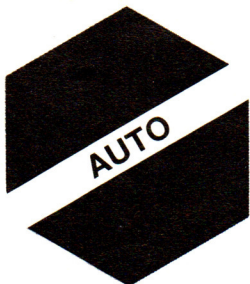
```
2>POKE VAL "23658",VAL "8": P  
APER VAL "7": BORDER VAL "7": CL  
S : POKE VAL "65535",VAL "229":  
LET SP=VAL "0": DIM P(VAL "4"):  
LET MI=VAL "0": LET Z$="Mi dispi  
ace, non capisco": LET X$="O.K."  
: LET X=VAL "1": LET Y=VAL "1"  
: LET C$="": LET B$="": LET S  
I=VAL "0": LET DE=VAL "1": LET H  
O=VAL "10": DEF FN F(X,Y)=X*VAL  
"10"+Y: DIM C(VAL "37")
```



rato anche il risparmio della memoria inserendo i numeri come stringhe di caratteri e ritrasformandoli poi con la funzione VAL.

Per una più semplice interpretazione dei comandi il programma

accetta in immissione soltanto caratteri maiuscoli: non bisogna comunque bloccare il cursore in maiuscolo perché a ciò pensa già il programma con l'istruzione: POKE 23658,8 alla linea 2.



L'AIUTAUTO (48K)

di M. Gemelli

Questo Spectrum è un vero fenomeno: qualsiasi problema tu abbia, eccolo arrivare con la soluzione già pronta in memoria. Aiutauto è un programma studiato

appositamente per tutti coloro che, avendo un'automobile e dovendo provvedere ad un'accurata manutenzione periodica, non sanno neanche da che parte cominciare.

Se tu invece non possiedi ancora un'automobile, segui ugualmente i consigli del tuo computer perché prima o poi ti torneranno sicuramente utili.

Il programma è guidato da un menù principale che appare subito dopo le presentazioni di rito, che è strutturalmente suddiviso in tre sezioni (tante sono le voci del menù).

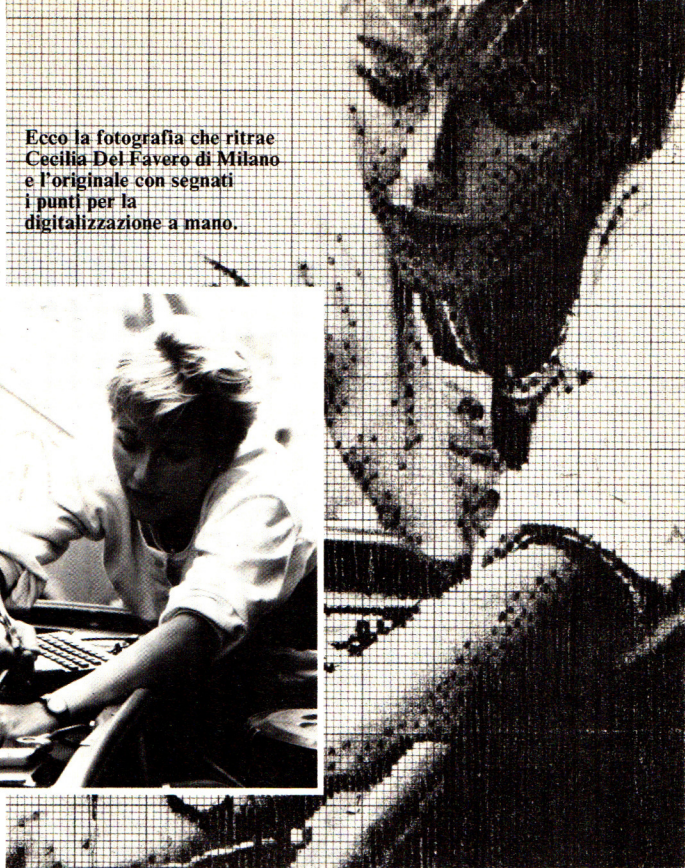
La prima (tasto 1) si occupa dell'insegnamento che riguarda la riparazione di alcune parti, meccaniche od elettriche, dell'auto. È una sorta di piccola guida integrata da consigli per riparazioni semplici, quasi mai prese in considerazione dai normali manuali d'uso delle auto.

La seconda sezione si occupa della cura e della manutenzione dell'automobile; qui il programma provvede a stampare, dopo averti chiesto i dati riguardanti la tua macchina, due specchietti da incollare all'interno dell'auto stessa come promemoria delle manutenzioni da eseguire periodicamente.

Con la terza sezione del programma, inserendo i dati opportuni puoi fare un calcolo della media dei consumi della tua auto. Questa è forse la sezione più complessa di tutto il Programma ma è, allo stesso tempo, molto facile da usare.

Qui viene creato un archivio su nastro con i dati riguardanti il chilometraggio, i litri di carburante ed i consumi in Km/1 dell'automobile. Il file può essere successivamente richiamato, aggiornato e

Ecco la fotografia che ritrae Ceclia Del Favero di Milano e l'originale con segnati i punti per la digitalizzazione a mano.



```

1 LET IND=VAL "65368": GO SUB
  VAL "5850": BORDER NOT PI: PAPE
R NOT PI: INK VAL "7": BRIGHT PI
/P: CLS : PRINT #VAL "9")AT VAL
"7",VAL "0"):"PIRATI: Non vi ho
reso la vita difficile mettendo
  protezioni impossibili da
sproteggere (che sarebbe nell
e mie possibilita'!))";
2 PRINT #VAL "9")" per un sol
o ed unico motivo: per far si
che voi possiate usare la routin
e che vi interessano per vostr
o uso personale, cosa che mi
farebbe un immenso piacere, vist
o che vedrei il mio lavoro di
programmatore.

```



FUNZIONI

di D. Attard Barbini
(48K)

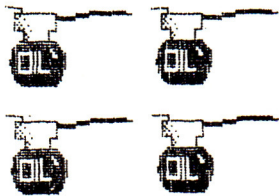
Il programma vuole essere un ausilio giocoso per tutti coloro che, studiando la geometria analitica, vorrebbero trarre un minimo di aiuto dal piccolo Spectrum che hanno sulla scrivania. Esso permette la visualizzazione del grafico di una funzione $Y = f(X)$ in un campo qualunque tra $x_0 \div x_1$ e y_0

$\div y_1$. La funzione da studiare viene rappresentata graficamente per punti il numero dei quali, controllato dal valore dx dello step del ciclo FOR...NEXT, può essere impostato a piacere. Dando ad esempio 1 come valore di dx, viene stampato un punto per ogni unità; quindi, dovendo esaminare campi

- | | | | |
|--|---------------------------------|--|-------------------------------------|
| | scelta della funzione | | cambio intervalli x,y e dx della fu |
| | studio dei massimi/minimi | | sposta ↓ a des |
| | ingrandimento di un particolare | | sposta ↓ a sin |
| | | | scelta opzione |

salvato di nuovo. In ogni operazione vieni comunque guidato dal computer.

Il programma è graficamente molto ben presentato, di piacevole consultazione e di facile uso. Particolarmente notevole è la fotografia della ragazza nel riquadro a destra dello screen iniziale e nella videata di presentazione. Diciamo proprio di fotografia perché effettivamente il programma riproduce esattamente la digitalizzazione della foto di una ragazza (la graziosa



Cecilia) intenta alla riparazione della sua auto, con lo Spectrum in secondo piano. Per la digitalizzazione non sono state impiegate tecniche particolari o fantascientifiche, ma semplicemente l'infinita pazienza dell'autore il quale, dopo aver stampato una copia dell'immagine (leggermente ingrandita) su carta millimetrata, ha rilevato su di essa le coordinate dei punti salienti e li ha successivamente riportati, a mano, sullo schermo dello Spectrum, con l'ausilio di un'utilità che gli ha permesso di disegnare i punti direttamente sullo schermo. Una faticaccia, ma un ottimo risultato!

ristretti della funzione, è meglio dare a dx un valore proporzionalmente adeguato (es.: per $X0 = -5$ e $X1 = 5$ è consigliabile che dx sia 0,01); il tempo di elaborazione del grafico da parte del calcolatore è comunque inversamente proporzionale al valore di dx.

Il programma è molto semplice da usare: adotta l'uso di un menù ad icone ottenuto mediante la ridefinizione degli UDG.

Le diverse opzioni offerte dal menù sono selezionabili con l'uso dei tasti 5 (cursore a sinistra); 8 (cursore a destra) e 0 (selezione opzione). È notevole la possibilità offerta dal programma di ingran-



LOAD BANK

Hai programmi originali, esclusivamente pensati e fatti da te? Mandaceli in visione e, se verranno pubblicati, saranno certamente compensati a partire da lire 100 mila in su (a seconda del tipo di programma). Se sei fantasioso, bravo e veloce oltre che ordinato, puoi arrivare a guadagnare un bel gruzzoletto! Naturalmente il tuo nome apparirà stampato sulla rivista come valido collaboratore. Fruga nella tua fantasia e mandaci non solo arcade ma anche utility inedite, giochi di società particolari, interessanti routine in linguaggio macchina ed avventure con grafica (invia sempre anche la soluzione comando per comando in sequenza) allegando anche caratteristiche tecniche dei programmi, listati, stamplate di screen etc. Se decidi di inviare un programma (indirizza a Load'n'Run, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano) segui queste regole:

- 1) salva il programma su entrambi i lati di una cassetta;
- 2) usa 1 cassetta per ogni programma;
- 3) scrivi il tuo nome, quello del programma e quello della macchina sulla cassetta;
- 4) accludi un foglio dattiloscritto dove spiegherai a cosa serve il programma, come si usa, quali tasti usare, lo scopo. Non proteggete i programmi! Dobbiamo guardarli dentro. Non mettete il vostro indirizzo all'interno del programma (basta «by... nome e cognome»).

Causa diversità hardware tra le differenti serie di Spectrum, mandaci programmi che non usino il comando IN per la lettura della tastiera; sostituiscilo con un'altra istruzione Basic (per esempio INKEYS) o con una routine in L/M. Programmi compilati: inviare anche listato sorgente basic. Avventure grafiche: che contengano istruzioni di copy per stampare gli screen!

Rispondiamo sempre a tutti e, soprattutto, manteniamo la parola data. Coraggio dunque, fatevi vivi!

ATTENZIONE: I programmi inviati debbono essere assolutamente inediti, a noi ceduti in esclusiva. L'editore si riserva di rifiutare programmi anche già accettati e di non compensare programmi già pubblicati qualora si verificasse che gli stessi programmi (anche quando con titoli diversi) siano stati ceduti o pubblicati da altri.

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

31



Per caricare dare Load " "

SOMMARIO

LATO A:

- PRESENTAZIONE
- SAI KARATE
- IL CAMPANILE
- RUGBY
- ATLANTIDE
- ADELBODEN
- SORCERERS' LAND
- MANAGER
- SPECY DRAW

LATO B:

- ALI BABA
- ASTROLOTTA
- L'IDRAULICO
- NAZ JOE
- CASA STREGATA
- FANTASMI
- AIUTAUTO
- FUNZIONI

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N _____

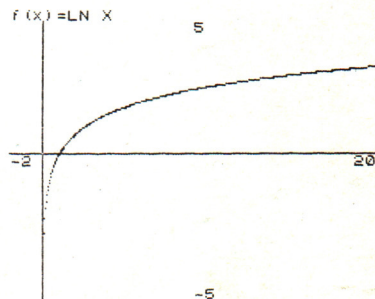
CITTA _____

LOAD'N'RUN

dire un particolare del grafico: scegliendo questa opzione, compare un piccolo quadrato lampeggiante che può essere spostato sullo schermo mediante i 4 tasti cursore: con esso si sceglie l'angolo inferiore sinistro della finestra da ingrandire, poi si preme lo θ .

In seguito, sempre con i cursori, si ingrandisce la finestra e si sceglie l'angolo superiore destro; si preme quindi di nuovo lo θ . Il programma effettua automaticamente il calcolo degli estremi X e Y della finestra da ingrandire e la sua rappresentazione a tutto schermo.

Per garantire lo studio di qualsiasi funzione è stata aggiunta al programma una routine basic/lin-



guaggio macchina per la completa gestione degli errori. Dovendo studiare funzioni come $\text{LN } x$ (il cui campo di esistenza è $X > 0$) in un campo sia negativo che positivo, il programma si sarebbe fermato con errore: «Argomento non valido» (succede spesso studiando funzioni delle quali non si conosce il campo di esistenza). La routine intercetta l'errore e fa proseguire il programma con l'incremento di x senza stampare nulla. La routine intercetta l'errore e fa proseguire il programma con l'incremento di x senza stampare nulla. La routine gestione errori si trova a partire dalla linea 9500; i codici per il L/M sono nelle linee DATA e vengono caricati in memoria dalla partenza del programma. La routine è completamente rilocabile (è sufficiente cambiare i valori delle linee 9510 e 9904) ma attenzione, il programma che la contiene deve sempre avere come linea assoluta:

1 REM @@@@@@